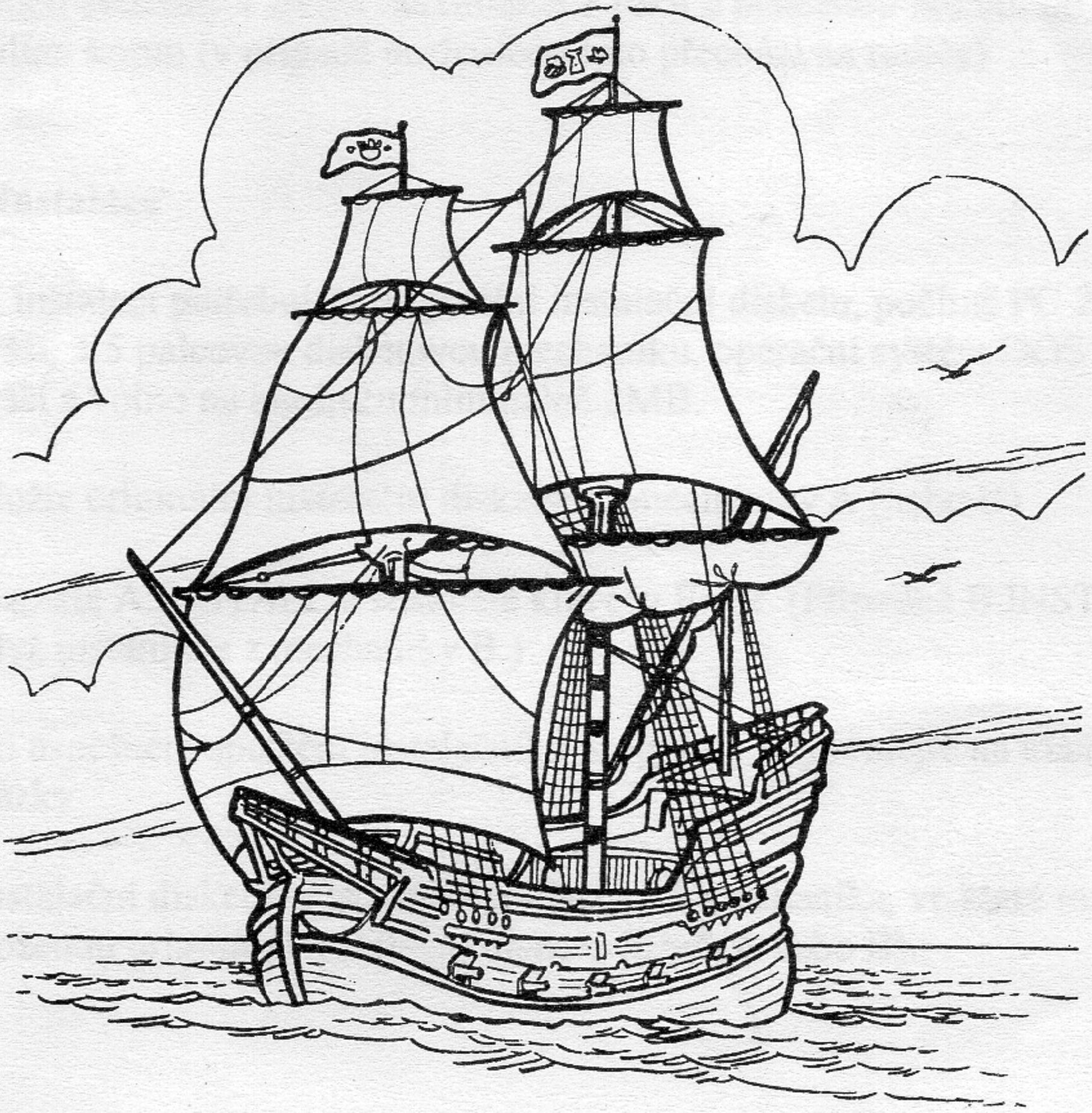
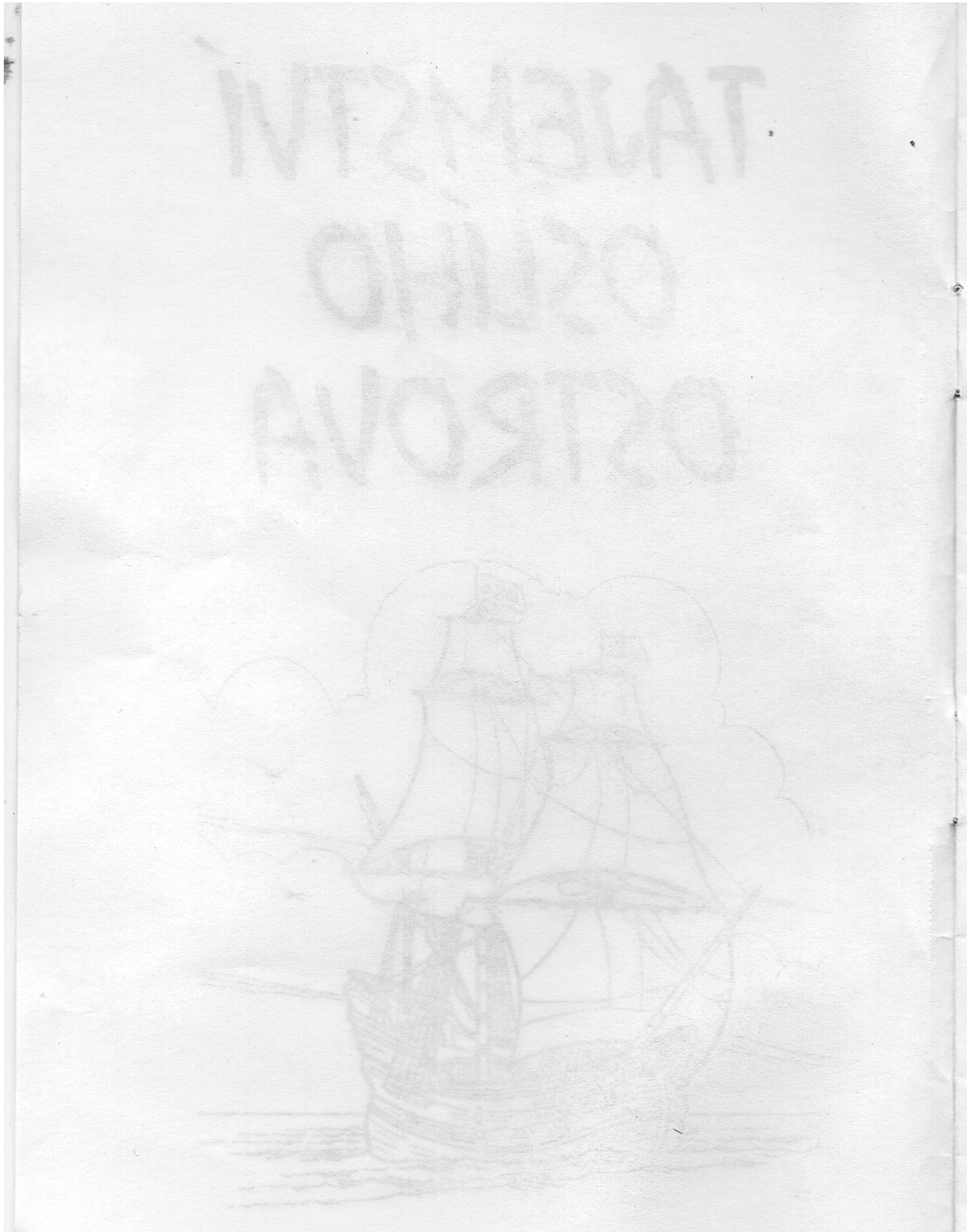
TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTRÓVA





Manual scaned by MickTheMage

Copyright (c) 1994 Jaroslav Kolář a Petr Vlček
Pterodon software

Distribuce Vochozka Trading

Autorská práva

Tento manuál a program jím popisovaný jsou chráněny autorskými právy, a proto nesmějí být reprodukovány, jak v celku tak jen částí, ani pro komerční či jiné účely bez písemného souhlasu obou autorů. Pod autorská práva spadá také konverze do jiného jazyka či formátu.

Uživatel může vlastnit program pouze na počítači v jeho vlastnictví a to pouze na jednom počítači najednou.

Porušení zákazu může vést k trestnímu stíhání. Soud může určit trest odnětí svobody v trvání maximálně 1 roku a pěněžitou pokutu do výše 1 milion korun (v případě nezletilosti toto přechází na rodiče)

1 Instalace

K instalaci potřebujete originální instalační disketu, počítač PC 286 a vyšší, 3.5 palcovou disketovou mechaniku, operační systém DOS 3.0 a vyšší a volno na hardisku minimálně 3MB.

Vložte originální instalační disketu do mechaniky A (nebo B)

Napište A:INSTALL a stiskněte klávesu Enter. (Případně B:INSTALL když instalujete z mechaniky B.)

Po úspěšném spuštění instalačního programu odpovídejte na kladené otázky.

Instalační disketová jednotka je disketová mechanika, ve které máte vloženou originální instalační disketu (např. A nebo B).

Plná cesta hry je označení hardisku a adresáře, kam chcete hru z originální instalační diskety nainstalovat (např. C:\TOO nebo D:\HRY\TOO).

Následuje otázka zahraničního dekomprimačního prostředku, jesti opravdu chcete instalovat datové soubory na disk. Po stisknutí klávesy Y (z anglického Yes = Ano) proběhne instalace datových souborů na definovaný hardisk a adresář.

Tím je instalace ukončena.

2 Start

Úspěšná instalace vytvořila v daném adresáři datové a spouštěcí soubory. Ke spuštění hry Tajemství Oslího Ostrova napište v tomto adresáři START a stiskněte Enter (spouštění souboru TOO.EXE).
Při každém startu hry musí být v disketové mechanice vložena originální disketa.

2.1 Nároky na systém

Hra potřebuje k provozu 530 Kb paměti, VGA video kartu i monitor, myš s příslušným ovladačem.

2.2 Chybová hlášení

Na začátku program kontroluje korektnost obsahů všech datových souborů. Nalezení chyby je možné. Může se jednat o nějaké poškození datových souborů, případně i problém s legálností produktu. Proto doporučujeme hru přeinstalovat pomocí originální instalační diskety. Při instalaci zvolíte adresář s nekorektní verzí hry a ta bude přepsána. Soubory s nahrávkami (*.ZAL) zůstanou zachovány a použitelné.
V případě, že máte zcela legální a nepirátskou kopii programu a při spuštění se vypíše hlášení "NEAUTORIZOVANÁ KOPIE PROGRAMU", je vše v pořádku, jen byly změněny proměnné systému (např. změnil se CMOS nebo byl vyměněn MOTHERBOARD počítače) Musíte vložit originální disketu a znovu nainstalovat. Není třeba instalovat znovu datové soubory (tzn. že neodpovíte Yes, ale No při dekompilaci dat).

2.3 Začátek hry

Po krátkých titulcích na začátku se objeví menu s následujícími volbami: START, ÚVOD, NAHRÁNÍ a KONEC.
Pomocí myši si stisknutím levého tlačítka některou z nich vyberete.

Následuje stručné vysvětlení možných voleb:
START.....To znamená, že ihned začínáte od začátku hrát hru.
ÚVOD.....Než začnete hrát, přehraje se vám asi 5-ti minutové úvodní seznámení s dějem.
NAHRÁNÍ...Máte možnost pokračovat v hraní s některou dříve uloženou hrou.
KONEC.....Ukončení hry.

2.4 Doporučujeme

K co nejoptimálnějšímu provozu hry doporučujeme v paměti softwarovou diskovou Cache (např. program SmartDrive).
U monitoru by vzhledem k negativnímu vlivu měl být seřízen jas na minimum. U grafiky na to bylo pamatováno, takže stačí mít jen dostatečně nastaven kontrast, aby obrázky vypadaly normálně.
Dále hru doporučujeme nehrát v prostředí MS-Windows, neboť hra je zde abnormálně pomalá a mohou se tu objevit různé kolize (např. při Multi-Taskingu).

3 Vlastní hra

3.1 Děj a postavy hry

Hra Tajemství Oslího ostrova jakoby navazuje na dvě slavné americké hry. Je však zpracována trochu jinak a hlavně je česky. Pro ty, kdo tyto hry nehráli, ani je neviděli, připomeneme trochu děj.
V první z nich se mladičký Guybrush Threepwood stává pirátem a musí zachránit krásnou guvernérku z rukou pirátského ducha LeČuka. Nakonec se mu to podaří a duch Le Chucka je přitom zničen.
V té druhé se pirát Guybrush Threepwood vydává hledat bájný poklad Big-Whoop. Le Chuckovým pomocníkům se však podařilo vzkřísit velitelovo tělo a Le Chuck se v podobě oživlé mrtvoly snaží Guybrushovi za vše pomstít. Guybrush nachází vytoužený poklad a zároveň se setkává s Le Chuckovou zombií. Po dramatickém závěru je Le Chuck zmrzačen a snad již definitivně mrtev.

Uplynulo několik let a právě zde začíná náš příběh. Objeví se totiž Le Čukův bratr Le Gek a život piráta Guybrushe je opět v ohrožení.
Pirátská galeona, na které Guybrush pluje, Le Gekovým zásahem ztroskotá, ale Guybrush jako jediný přežije. Probudí se na pláži neznámého ostrova. A zde začíná naše hra...

3.2 Ovládání

Hra se ovládá myší. Když myší hýbete, tak se na obrazovce pohybuje kurzor vaší myši. Kurzor je tedy bílý pohyblivý objekt nejčastěji ve tvaru šipky, případně nese ve svém tvaru symbol některé ikony nebo předmětu (podrobněji viz níže). Kliknete na některou z ikon a pak provedete vybranou operaci nahoře na herním obrázku, případně dole na některém z předmětů v inventáři (viz níže).

3.2.1 Popis částí obrazovky

Obrazovka je členěná velmi jednoduše a prakticky. Nahoře je velká herní plocha a to je vlastní herní obrázek (např. prostor před chatou, pláž, nebo džungle). Na něm se odehrává celý děj hry, chodí tam postavy, nacházejí se tam věci, které lze sebrat nebo použít. Dolní část obrazovky slouží k ovládání hry. Nachází se tam hlavně ovládací panel, na kterém jsou ikony a inventář (oba pojmy viz níže). Pod ovládacím panelem je napsaný název aktuální herní obrazovky.

3.2.2 Oslí ostrov

Oslí ostrov je mnohem rozsáhlejší, než se může zdát. Jako herní obrazovky jsou zpracována pouze nejdůležitější místa. Když se chcete dostat na nějaké jiné místo, Gajbraš musí dojít (ovládání chůze Gajbraše viz 3.2.3, ikona jdi) na okraj současné lokace, pak se vám otevře pohled na Oslí ostrova z ptačí perspektivy. Odtud si můžete vybrat místo, kam chcete jít. Názvy dostupných lokací se objevují v závislosti na pohybu kurzoru v dolní části obrazovky. Ne všechna místa jsou dostupná z této obrazovky, záleží jen na vás, jaké obrazovky navštívíte.

3.2.3 Ikony

Tak se nazývají ony plastické čtverečky na ovládacím panelu. Na každé ikoně je symbolicky nakreslena její funkce. Pomocí kurzoru myši a stisknutím levého tlačítka se ikona aktivuje a kurzor myši bude nést v horní části obrazovky symbol vybrané ikony. S takto vybaveným kurzorem můžeme vykonávát různé operace. Stisknete s kurzorem na nějaký objekt, věc nebo jen místo, o kterém si myslíte, že by měl mít s vybranou ikonou něco dělat, a stisknete opět levé tlačítko své myši. Následuje reakce na právě vykonanou operaci, která má buď nějaký význam anebo je zcela bezvýznamná. Některé ikony lze využívat i na manipulaci s předměty, které máte zrovna k dispozici. S jednotlivými ikonami a jejich funkcemi se blíže seznámíte v následujícím přehledu:

Jdi
Pomocí této ikony ovládáte chůzi postavičky Gajbraše. Klikněte na ni a pak kurzorem ve tvaru pochodujícího panáčka stisněte pravé tlačítko na nějakém místě v horní části obrazovky, na které má postava Gajbraše dojít. Pokud je cesta možná, dojde tam. Při nějaké komplikovaně křivolaké cestě musíte stisk myši opakovat, neboť jím označujeme přímou cestu, která nemusí být mnohdy možná. Při pochodech mezi obrazovkami je třeba dojít na kraj obrazu, na který navazuje jiný. Když se nedaří, zkuste znovu a ono se podaří.

Prozkoumej, prohlédni, podívej se
Tuto ikonu můžete použít k tomu, aby Gajbraš prozkoumal některou věc, objekt či skutečnost. Kliknutím na ni se kurzor změní na oko, kterým si můžete cokoli prohlédnout. Tuto funkci lze uplatňovat i u zvednutých věcí dole v inventáři.

Použij, otevři, zavři, stiskni, zatáhni ...atd
Kliknete-li na tuto ikonu, kurzor se změní na otevřenou ruku, jejíž pomocí ovládáte Gajbrašovy motorické operace. Kliknutím ruky na nějaký objekt nebo věc (to jsou např. zavřené dveře, tlačítko atp.) se dveře otevřou, tlačítko se zmáčkne nebo se provede nějaká jiná činnost. Gajbraš může používat i věci v inventáři. Určité věci se mohou použít přímo (např. Gajbraš něco vypije, sní, přečte atd), nebo se předmět při použití vykreslí do kurzoru a může se použít v kombinaci s nějakou jinou věcí (např. rozřezání nožem něčeho, rozbití kladivem něčeho jiného atp.). Funkce této ikony jsou tedy velmi variabilní a dá se s nimi ledacos dokázat.

Zvedni, seber
Všude se válí spousta potřebných věcí a Gajbraš je může se symbolem skloněné ruky v kurzoru zvedat, sbírat, brát, nabírat, chytat či trhat. S úspěchem zvednutý předmět se objeví dole v inventáři a tam může být prozkoumáván nebo použit s pomocí jiných ikon.

Mluv, povídej si
Jistě budete mít na pustém ostrově chuť si s někým (nebo něčím!) promluvit. Umožní vám to zcela jistě tato ikona. Se symbolem dialogu v kurzoru kliknete na osobu, se kterou chcete mluvit, a pokud je to možné, objeví se nabídka vět či otázek, které můžete momentálně říct osobě, s kterou mluvíte. Možnost o něčem mluvit je podmíněna vlastnictvím nějakého předmětu nebo vědomosti o něčem. Prostřednictvím rozhovoru se můžete dozvědět různé zprávy a informace (mnohdy značně zkreslené) nebo získáte či vyměníte nějaké věci.

Ikona počítače
Kliknutím na tuto ikonu se vyvolá jednoduché menu, kterým můžete změnit rychlost vypisovaných textů, nebo uložit právě hranou hru na disk (SAVE), nahrát předem uloženou pozici z disku (LOAD), začít hrát hru od začátku (RESTART) a v neposlední řadě také ukončení hraní a skok do DOSu. Podrobnější popis funkcí ULOŽENÍ a NAHRÁNÍ je popsáno v 3.3.

Přepínání mezi jednotlivými ikonami tak, jak jdou za sebou, je možné tisknutím pravého tlačítka myši.

3.2.4 Inventář
Tak se nazývá skupina přihrádek ve spodní části ovládacího panelu, kam jsou ukládány sebrané předměty. Předměty v inventáři lze pak zkoumat a prohlížet nebo různě používat s využitím příslušných ikon.
Nemusíte se bát, že byste inventář zaplnili a neměli pak místo na další předměty. Tato možnost je pouze teoretická, v praxi vyloučená. Mnohem snáze se může stát, že bude předmět nesprávným použitím navždy ztracen a hra tedy nedokončitelná. Doporučujeme tedy nahrávat pozice na disk častěji- věřte, vyplatí se to.

3.3 Nahrávání a ukládání pozic na disk
U her jako je tato je obvyklé, že se k dokončení hry dostaneme až po delší době hraní. Proto je zde důležitá možnost uložení aktuální pozice hry na disk a její pozdější vyvolání.
Když chcete uložit aktuální pozici hry na disk, stiskněte kurzorem myši ikonu s počítačem (viz 3.2.3) na ovládacím panelu. V menu, které se objeví, vyberte ULOŽENÍ a pak se objeví speciální menu, ve kterém si nejprve myší vyberte přihrádku, kam chcete pozici uložit a pak napište vlastní označení nahrávané pozice hry. Přihrádky označené VOLNÁ POZICE jsou prázdné (resp. je tam uložen začátek hry), v ostatních přihrádkách je již uložená nějaká pozice, takže když svoji novou pozici uložíte na toto místo, stará pozice se přepíše.
Vyvolání předem uložené hry je obdobné. V základním menu kliknete na NAHRÁNÍ a v dalším menu si veberete přihrádku s hrou, kterou chcete nahrát. Pokud je vše v pořádku, hra se bez problémů nahraje.

3.4 Cíl a způsob dohrání hry
Cílem hry je dostat Gajbraše z Oslího ostrova a vyhnout se pomstě kapitána Le Geka.
Hru je zapotřebí hrát s pomocí všech ikon s účelným kombinováním všech předmětů. Na některé kroky je velmi těžké přijít, neboť jsou díky své žertovnosti mnohdy dost iracionální. Proto se nebojte použít šílených kombinací používání věcí, třeba se vám podaří přijít na kloub současně neřešitenému problému. Nezapomínejte, že důsledky použití některých předmětů můžou být na různých místech rozdílné. Nesprávnou operací se můžete dostat do slepé uličky, kterou je třeba vyřešit pouze nahráním starší pozice nebo restartem hry.

4 Varování před epilepsií

Před použitím hry si přečtěte návod. U některých osob může dojít k epileptickým záchvatům nebo poruchám vědomí, pokud jsou celý den vystaveny jistému blikání světla nebo světelným efektům. Tyto osoby mohou utrpět záchvat při určitých obrazech na obrazovce nebo při hraní určité videohry. Postihnout to může i osoby, které dosud neměly žádné epileptické záchvaty. Pokud se u vás nebo u člena vaší rodiny objeví symptomy související s epilepsií (záchvaty nebo poruchy vědomí), obraťte se na lékaře dříve než budete hrát hru dál. Děti by měly být při používání hry pod dozorem rodičů. Pokud by se u vás nebo u vašich dětí objevily symptomy jako malátnost, poruchy zraku, cukání očí anebo svalů, ztráta vědomí, dezorientace jakéhokoliv druhu, samovolné pohyby nebo křeče, ukončete hru a poraďte se se svým lékařem.

4.1 Bezpečtnostní opatření při hraní

Neseďte příliš blízko u obrazovky. Seďte od ní tak daleko, jak to umožňuje kabel. Na hru používejte co nejmenší obrazovku. Nehrajte, pokud jste unaveni nebo jste málo spali. Dávejte si pozor na to, aby místnost, ve které hrajete, byla dostatečně osvětlena. Při hraní si každou hodinu odpočiňte alespoň 10-15 minut.

Toto varování je zde spíše pro zajímavost, protože statické obrázky tyto účinky ve většině případů nemají.

Příjemné hraní hry a mnoho báječných zážitků přejí

Vochozka Trading a Pterodon Software

Kontaktní adresa výhradního distributora: Vochozka Trading, Dukelská 373, Polička 572 01 tel.0463-22 373

Pozor! Novinka!

Od 16.11. 1994 si můžete na naší adrese objednat novou hru na počítač PC (min.386) 7 dní a 7 nocí. Jedná se o zdaleka nejlépe provedenou českou hru, která již obsahuje hudby a zvuky s výstupem přes zvukové karty nebo PC speaker. Žánr hry je lechtivá komedie o soukromém detektivovi. Doporučeno od 15-ti let. Cena 277,-Kč plus poštovné.

Tvoříte nebo chystáte se tvořit hru?

Nabízíme distribuci Vaší hry za výborných finančních podmínek. Posílejte nám ukázky z vašich her.

Manual scaned by MickTheMage

Tento program je distribuován na značkových disketách

NOVA®

které dodává firma

D. DoTech

Kotlářská 36, 602 00 Brno, tel./fax 05-753 240

Manual scaned by MickTheMage